

Membangun Marketplace Musik Digital dengan Sifat Barang Fisik sebagai Fondasi yang ditujukan untuk untuk Konsumen, Artis Pencipta, dan Pihak Label, dengan menggunakan Framework Design Science Research = Building Digital Music Marketplace with Physical Item as a Trait Foundation for The Consumer, Artist Creator, and The Label, using The Design Science Research Framework

Nanang Hoesen Hidroes Abbrori, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920531029&lokasi=lokal>

Abstrak

Dalam industri musik terdapat tiga peran utama dari tujuh peran yang ada, yaitu pengguna, artis atau pencipta, dan label musik yang mempunyai pengaruh besar dalam transformasi musik digital. Transformasi musik digital mereduksi rintangan untuk masuk kedalam industri musik, dan juga mengubah bisnis tradisional menjadi model baru yang berpusat pada pelanggan dimana transaksinya tidak harus terikat oleh toko, tempat ataupun waktu.

Sayangnya, kekhawatiran industri musik terhadap pembajakan karya lagu masih membuat mereka tidak percaya dan enggan beradaptasi dengan perkembangan teknologi baru. Di lain sisi, penyedia jasa musik digital yang baru seperti Spotify dan yang lainnya mulai muncul dan bahkan mulai mendominasi.

Dengan adanya dominasi dari para pemain baru ini sepertinya label rekaman besar mulai ketinggalan zaman. Namun ternyata, label rekaman besar masih mendominasi. Sepuluh besar tangga lagu masih didominasi oleh mereka. Sumber daya yang besar dan tim yang kuat menjadi pembeda diantara mereka dan para musisi pendatang baru.

Layanan musik yang ada saat ini belum menjadi solusi terbaik untuk memenuhi keinginan dari tiga pemain utama di industri ini, yakni artis atau pencipta musik, kemudian pengguna, dan yang terakhir label musik. Melihat kondisi tersebut, peneliti berusaha menawarkan solusi terbaik untuk semua pihak, yakni dengan menciptakan suatu pasar digital baru yang bisa mengakomodir kebutuhan utama mereka, juga dengan memasukkan sifat barang fisik untuk meningkatkan nilai pasar yang ada. Kombinasi dari keduanya memungkinkan membuat orang untuk mencoba platform yang baru, karena memiliki nilai yang lebih baik dibandingkan dengan yang sudah ada, dan bisa secara perlahan menurunkan pembajakan.

Penelitian ini menggunakan metode campuran dengan kerangka Design Science Research yang bertujuan untuk membuat desain baru yang bisa memberikan nilai yang lebih dari yang sudah ada, dan juga bisa mengurangi pembajakan. Penelitian ini menggunakan teori Status Quo Bias (SQB) untuk mengevaluasi hasil keluaran dari DSR dan juga model seleksi Kano untuk membuat filter input sebagai kebutuhan prototyping. Dari proses penelitian terlihat bahwa kerangka DSR dapat digunakan untuk mengusulkan dan memberikan layanan musik digital yang lebih baik. Hasil evaluasi solusi pun menunjukkan pengguna menyukai model yang diusulkan dibandingkan dengan solusi saat ini maupun dengan pembajakan yang adaThere are three leading players from seven existing primary players: the consumers, artist creators, and

the music label that play significant roles in digital music transformation. Digital music transformation can lessen the 'barrier to entry' in this industry. It transforms the business from a traditional shop-centric to a new customer-centric model.

Unfortunately, the worrying thing for everyone in the industry, which is piracy, does still exist. It makes the music companies doubt the new technological development. On the other hand, the new digital music services, such as Spotify, have risen and dominated.

It may seem that the old conventional record labels are obsolete. However, in reality, they still dominate the top ten charts. The successful supporting factor is that they have started having solid and good teams to manage, support, and produce good musicians and songs different from the new indie comers.

The latest music offering has not been able to find a well-integrated solution to meet the needs of the three pillars: the creators, users or customers, and the music labels. Furthermore, by seeing this condition, this research tries to propose the best solutions for all, by creating a new modified digital marketplace using physical traits that can incorporate all needs. Combining all the things should make people value more on the new platform as a good offering and deter piracy.

This research uses the mixed methods and the Design Science Research framework. The purpose is to build the proposed new design and provide some evidences about digital music piracy that will lead to a suitable prototype design for the new digital music solution. The research also uses the Status Quo Bias (SQB) theory, which evaluates the output and the Kano selection model to create the input filter for the prototyping requirement. The research result shows that the DSR Framework could propose and evaluate excellent digital music service, in conjunction with the Kano model and SQB Theory. The research result, evaluation, and feedback show users like the proposed model compared to the current solution and ongoing piracy.